Поселение

По умолчанию в твоём поселении:

- 75–150 душ;
- гешефты — немного охоты, земледелие в зачаточном состоянии и собирательство (*навар: 1 бартер, проблема: недоедание*);
- импровизированный лагерь из бетона, листового металла и арматуры (*твоя банда получает +1брони, когда сражается под его защитой*);
- оружейная с подобранным и импровизированным оружием;
- банда примерно из 40 головорезов (*урон 3 банда средняя неуправляемая броня 1*).

Выбери 4:

- ○ у тебя большое население, 200–300 душ (*навар: +1 бартер, проблема: +болезни*);
- ○ у тебя маленькое население, 50–60 душ (*проблема: страхи, вместо проблемы: недоедание*);
- ○ в качестве гешефта добавь прибыльные грабежи (*навар: +1 бартер, проблема: +месть*);
- ○ в качестве гешефта добавь дань за защиту (*навар: +1 бартер, проблема: +обязательства*);
- ○ в качестве гешефта добавь завод (*навар: +1 бартер, проблема: +безделье*);
- ○ в качестве гешефта добавь шумный, широко известный рынок (*навар: +1 бартер, проблема: +безделье*);
- ○ у тебя большая, а не средняя банда, 60 головорезов или около того;
- ○ твоя банда дисциплинированна (*убери метку неуправляемая);*
- ○ у тебя богатая и разнообразная оружейная (*твоя банда наносит+1урон*);
- ○ твой лагерь — это высокий, основательный и мощный комплекс из камня и железа (*твоя банда получает +2брони, когда сражается под его защитой*).

Затем выбери 2:

- ○ твоё население грязное и нездоровое (*проблема: +болезни*);
- ○ твоё население ленивое и сидит на наркотиках (*проблема: +голод*);
- ○ твоё население декадентское и развращённое (*навар: –1 бартер, проблема: +дикость*);
- ○ твоё поселение платит дань за защиту (*навар: –1 бартер, проблема: +месть*);
- ○ у тебя *малая*, а не *средняя* банда, всего 10–20 головорезов;
- ○ твоя банда — стая долбаных гиен (*проблема: дикость*);
- ○ у тебя дерьмо, а не оружейная (*твоя банда наносит –1урон*);
- ○ твой лагерь — это, в основном, палатки, навесы и деревянные стены (*твоя банда не получает бонуса к броне, когда сражается под его защитой*).

Поселение

Размер | **Навар** | **Бартер**

Гешефты | **Проблемы**

Банда

Размер | **Метки**

Урон | **Броня**

+1 к урону против банд меньших размеров; –1 к урону против банд больших размеров, за каждую степень разницы.

Знакомьтесь:

ВОЖАК

В эпоху постапокалипсиса правительства и общества не существует. В те времена, когда вожаки правили целыми континентами, когда они вели войны на другом конце мира, а не с поселением на другом конце пустошей, когда у них были стотысячные армии и, сука, *корабли*, на которых стояли *самолеты* — вот это был легендарный Золотой век. А теперь любой, у кого есть бетонный бункер и банда стрелков, может назвать себя вожаком. А где взять другую *власть*?

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2k+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Второстепенные ходы для бартера

Когда ты ***даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями***, считай, что ты манипулировал им и получил 10+, бросок не требуется.

Когда ты ***идёшь на шумный рынок поселения***, чтобы купить что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй ⚁⚄+умно. На 10+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:

- это стоит на 1 бартер дороже, чем ты думал
- это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня
- чёрт, было, но я только что продал его парню по имени *Рольфбол*, может, возьмёшь у него?
- извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?

Когда ты ***сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, чтобы ускорить дело,*** учти потраченный ⚁⚄+бартер (макс. +3). Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале ты это получаешь, но на очень поганых условиях.

Банды

Когда персонаж делает агрессивный ход, используя свою банду в качестве оружия, его банда наносит и получает урон, а он нет. Банда наносит и получает урон в соответствии со своим размером и размером вражеской банды, оружием и бронёй.

Когда банда получает:

- ***Урон 1:*** *несколько раненых, один или двое серьёзно, убитых нет.*
- ***Урон 2:*** *много раненых, несколько серьёзно, пара убитых.*
- ***Урон 3:*** *очень много раненых, многие серьёзно, много убитых.*
- ***Урон 4:*** *очень много серьёзно раненых, очень много убитых.*
- ***Урон 5:*** *большинство убиты, несколько выживших.*



ВОЖАК: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего вожака, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Нбеке, Аллисон, Коба, Крейдер, Трань, Марко, Садык, Вега, Лан, Линь или Джексон.

Мадам, Барбекю, Бабуля, Дядя, Парсон, Барнум, Полковник или Мать-настоятельница.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, или трансгендер.

Одежда: роскошная, экстравагантная, фетиш, повседневная или военная форма.

Лицо: сильное, строгое, жестокое, мягкое, аристократическое или утончённое.

Глаза: прохладные, повелительные, апатичные, острые, прощающие или добрые.

Тело: массивное, рыхлое, жилистое, толстое, высокое, громоздкое или чувственное.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто –1 Жёстко +2 Пылко +1 Умно +1 Странно =0
- Круто +1 Жёстко +2 Пылко +1 Умно +1 Странно –2
- Круто –2 Жёстко +2 Пылко =0 Умно +2 Странно =0
- Круто =0 Жёстко +2 Пылко +1 Умно +1 Странно +1

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы и оба хода вожака.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

- Выбери щедр ты от природы в своём доверии и ресурсах или прижимист. Если первое, скажи всем история +1. Если второе, скажи всем история =0.

В ходы других выбери 1 или оба:

- Один из них был с тобой ещё с тех самых пор. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.
- Один из них предал тебя или своровал у тебя. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.

Со всеми остальными, запиши рядом с именами их персонажей числа, которые они тебе назовут.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Помимо своего поселения опиши личную одежду. С одобрения МЦ ты можешь взять для личного пользования несколько предметов не специализированного снаряжения или оружия из буклета любого персонажа.

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчеркнутой характеристики и когда твоя история достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

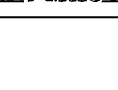
Характеристики

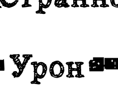

Круто — *действовать под огнём* ◯ подчёркнуто


Жёстко — *угрожать насилием; взять силой* ◯ подчёркнуто


Пылко — *соблазнить или манипулировать* ◯ подчёркнуто


Умно — *оценить ситуацию; оценить человека* ◯ подчёркнуто


Странно — *открыть свой разум* ◯ подчёркнуто



История

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Если ты занимаешься сексом с другим персонажем, можешь сделать ему подарки ценой в 1 бартер, ничего не тратя.

Урон

счётчик

12, 3, 6, 9

◯ стабилен

◯ разбит (–1круто)
◯ покалечен (–1жёстко)
◯ изуродован (–1пылко)
◯ сломлен (–1умно)

Развитие

опыт ◯◯◯◯◯ >>*улучшение*

__ получи +1круто (макс. круто +2)
__ получи +1жёстко (макс. жёстко +3)
__ получи +1пылко (макс. пылко +2)
__ получи +1пылко (макс. пылко +2)
__ получи +1странно (макс. странно +2)
__ новая опция для твоего поселения
__ новая опция для твоего поселения
__ убери опцию из своего поселения
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода.

Ходы вожака

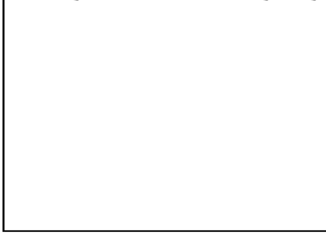
● ***Лидерство:*** когда твоя банда сражается за тебя, действуй ⚁⚄+жёстко. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. В ходе боя трать шансы 1 к 1, чтобы заставить свою банду:

- *отважно пойти в атаку;*
- *твёрдо держаться под натиском врага;*
- *организованно отступить;*
- *проявить милосердие к побеждённому врагу;*
- *сражаться до последнего вздоха.*

При провале твоя банда обращается против тебя или пытается сдать врагу.

● ***Богатство:*** если твоё поселение в безопасности и твоё правление не вызывает сомнений, в начале сессии действуй ⚁⚄+жёстко. На 10+ на этой сессии у тебя есть навар на нужды этой встречи. На 7–9 у тебя есть навар, но выбери 1 проблему. При провале, или если твоё поселение в опасности, или твоей власти брошен вызов, у твоего поселения проблемы. Точное значение навара и список проблем зависит от поселения.

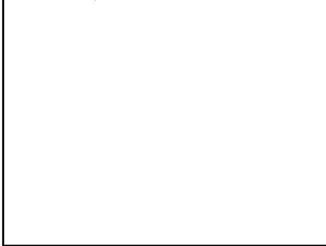
Снаряжение и бартер



Другие ходы



Шансы



Бартер

Твоё владение обеспечивает твою повседневную жизнь, так что пока ты в нём правишь, об этом можешь не волноваться.

Когда ты даришь подарки, вот что ты можешь предложить как 1 бартер: *месяц гостеприимства, включая место для жилья и питания вместе с другими; ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными*** *или* ***хай-тек****; ремонт хай-тек снаряжения твоим технарём; неделю охраны одной из твоих чертовок или стрелков; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; полчаса твоего неотрывного внимания в ходе личной аудиенции и, конечно, всякую всячину ценой в 1 бартер.*

Во времена изобилия ты можешь тратить избыток владения так, как пожелаешь (считается, что твое население соответственно тоже живет более роскошно).

Чему соответствует 1 бартер, сказано выше. О чём-то более существенном придётся договариваться, обычно с другим вожаком поблизости.